



TITLE:

箱庭療法における「遊び」に関する研究 ―作り手の主観的体験と「遊び」の場の生成過程に着目して― (Abstract\_要旨)

AUTHOR(S):

久米, 禎子

---

CITATION:

久米, 禎子. 箱庭療法における「遊び」に関する研究 ―作り手の主観的体験と「遊び」の場の生成過程に着目して―. 京都大学, 2018, 博士(教育学)

ISSUE DATE:

2018-05-23

URL:

<https://doi.org/10.14989/doctor.r13186>

RIGHT:

学位規則第9条第2項により要約公開

( 続紙 1 )

京都大学	博士（教育学）	氏名	久米 禎子
論文題目	箱庭療法における「遊び」に関する研究 —作り手の主観的体験と「遊び」の場の生成過程に着目して—		
<p>（論文内容の要旨）</p> <p>本論文は、箱庭療法における「遊び」について、「箱庭で『遊ぶ』とはどのような体験なのか」、また「それはなぜ人の心に変容を生じさせるのか」ということを主題に論じたものである。本論文では箱庭の作り手の主観的体験および「遊び」の場の生成過程に着目し、そのありようを検討することをおして、箱庭療法における「遊ぶ」という体験とその治癒力について明らかにすることを試みている。</p> <p>まず第1章では、遊び研究や心理療法の歴史において、どのように「遊び」がとらえられ議論されてきたのかを概観し、心理療法における「遊び」研究の現状と課題として、「遊び」の意義や深さの理解、理論的検討がいまだ不十分であること、心理療法の枠組みからその有用性を問う従来のアプローチでは「遊び」の本質をとらえるには限界があることを指摘し、「遊び」という体験そのものに迫り、相互性や個別の事例を重視しながら深層の現実にも目を向けていく必要があることを明確にした。</p> <p>続く第2章においては、箱庭療法の「遊び」に内包されているものを、箱庭療法の成立過程およびその源流である「砂遊び」と「箱庭遊び」の検討から明らかにした。そこから、「遊び」はそれ自体「聖なるもの」でも「俗なるもの」でもなく、さまざまな次元のさまざまな水準のものと結びつき、それらを媒介する体験であること、したがって箱庭と人との関係、つまり「遊び方」が重要であることを指摘した。</p> <p>第3章では箱庭の「遊び方」に着目し、砂箱、砂、アイテムを「おもちゃ」という視点からとらえる意義を述べた。ここでは「遊び手」としての見守り手が「遊べること」の重要性を論じている。また第4章では「作り手と箱庭の関係」について、2回連続して箱庭制作を行った調査事例から、作り手の主観的体験のありようとその変化を分析している。さらに第5章では、箱庭の「遊び」の中核にあると考えられる「ぴったり感」に着目し、作り手の主観的体験をさらに検討した。「ぴったり感」とは、「ズレ」と「揺らぎ」を含み、「ぴったり」をめぐる内なる自己と対話していく動きそのものであり、箱庭制作プロセスにおいては（1）プロセスの推進力、（2）イメージの変容、（3）自己の相対化、（4）全体性の回復への動きという機能をもつことを論じた。</p> <p>第6章においては、「作り手と見守り手の関係」に焦点があてられ、「箱庭あそび」の実践事例から、実際の場面において見守り手のあり方や見守り手との関係性が「遊び」の場の生成にどのように関わっているのかが検討された。</p> <p>終章では、本論文の主題である「箱庭で『遊ぶ』とはどのような体験なのか」「それはなぜ人の心に変容を生じさせるのか」という問いに対してのひとつの結論が述べられている。まず「箱庭で『遊ぶ』とはどのような体験なのか」については、箱庭の「遊び」は「作り手」「見守り手」「砂・砂箱・アイテム」が一つの世界に溶け込むことで生起し、展開するものであり、この事態を「箱庭の三角形」と表現してまとめている。また、「箱庭で『遊ぶ』ことはなぜ人の心に変容を生じさせるのか」という問いに対しては、箱庭が「有限」でありながら同時に「無限」を抱えるものであることや、作り手の「パトス的な在り様」が重要であることが指摘された。箱庭療法における「遊び」とは、意識と無意識、現実と虚構のあいだにある「動き」「関係」であり、その「動き」や「関係」のなかにこそ箱庭の治癒力はあるのだと考察された。</p>			

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、箱庭療法における「遊び」について、「箱庭で『遊ぶ』とはどのような体験なのか」、また「箱庭はなぜ人の心に変容を生じさせるのか」ということを主題に論じたものである。箱庭療法は英語では sand play であり、砂で遊ぶことを指している。本論文では、箱庭療法における「遊び」というもっとも基本的な事柄についてアプローチしたことにまず意義があると考えられる。さらに本論文では、箱庭の作り手の主観的体験および遊びの場の生成過程に着目しており、箱庭療法あるいは遊びの、主観的でダイナミックな様相を捉えようとしたことにも、臨床的な価値があると考えられる。

第1章では、遊び研究や心理療法の歴史において、どのように「遊び」がとらえられ議論されてきたのかを概観している。そのなかで、心理療法の枠組みからその有用性を問う従来のアプローチでは「遊び」の本質をとらえるには限界があることを指摘し、「遊び」とはなにか、「遊び」という体験そのものに迫っているところに本論文の独自性がみられる。

続く第2章においては、箱庭療法の成立過程およびその源流である「砂遊び」と「箱庭遊び」を検討し、第3章では箱庭の「おもちゃ」としての砂箱、砂、アイテムについて考察することで、箱庭療法における「遊び」の様相に深く切り込むことに成功している。

また第4章、第5章では調査という手法を用いて、作り手の主観的体験のありようとその変化を分析している。特に、箱庭の「遊び」の中核にあると考えられる「びったり感」に着目し、作り手の主観的体験を検討していることは、本論文が持つ重要な意義の一つとして高く評価できる。

さらに第6章では、実践事例がとりあげられ、実際の場面において見守り手のあり方や見守り手との関係性が「遊び」の場の生成にどのように関わっているのかが検討された。

本論文では箱庭療法における基本的な要素である「遊び」について、それがどのような体験であるかを丁寧に深く探究したことが評価される。さらには「箱庭療法はなぜ人の心に変容を生じさせるのか」という根本的な問いに対して、箱庭療法における「遊び」が、意識と無意識、現実と虚構のあいだにある「動き」「関係」であり、その「動き」や「関係」のなかにこそ箱庭の治癒力があるのだと考察されたことは、箱庭療法、さらには臨床心理学にとって大きな寄与と考えられた。

ただ、全体の論考において、問題意識の立て方に不十分さがあること、また、実際の臨床事例ではどうなるのかを見たかったという意見が試問において出された。しかし、こうした批判は本研究のさらなる発展性を視野に入れたものであり、本研究の価値をいささかも下げるものではない。

よって、本論文は博士（教育学）の学位論文として価値あるものと認める。また、平成30年3月1日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第14条第2項に該当するものと判断し、公表に際しては、(期間未定)当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。

要旨公表可能日：                      年                      月                      日以降